Escrito por Ángel Ricardo Puente Pérez
Lunes, 16 de Abril de 2007 10:56

Con esta actividad comenzamos un curso sobre Flash especialmente dirigido a la creación de pequeñas actividades que permitan la interactuación del alumno.

Flash + ActionScript para interactividad (1)

Introducción

Flash es una herramienta que permite la creación de elementos animados dirigidos especialmente a la red por conseguir altos rendimientos con un peso bastante reducido.

Su uso se ha generalizado en el mundo del diseño. Hoy nos podemos encontrar con elementos animados dentro de las páginas web, o sitios web construidos enteramente con Flash, que son de una extraordinaria calidad.

Pero Flash también permite la comunicación entre el diseño establecido por el creador y el visitante. Lo que tiene gran importancia para su explotación en el mundo de la enseñanza.

Los manuales, los cursos, no dan suficiente peso a las posibilidades que tiene Flash en este terreno. Es aquí donde se sitúa este curso que comenzamos ahora. Suponemos que el lector tiene ya unos ciertos conocimientos de la herramienta. De todas formas, haremos hincapié en los aspectos del diseño en los que haya que hacerlo, sin olvidar que nuestro objetivo principal es divulgar las posibilidades de la interacción. Esto debe hacerse, fundamentalmente, con el lenguaje de programación ActionScript que lleva asociado la herramienta. Se explicará con detalle el código a incrustar para conseguir los objetivos que nos planteemos.

Para aquellos lectores que no conozcan nada la herramienta, les aconsejamos la realización del curso sobre Flash para la enseñanza que organiza el CNICE y que es francamente bueno, así como la consulta del tutorial de este mismo autor
Flash paso a paso
que se encuentra en esta URL:
http://flashpasoapaso.blogspot.com/

Una especial multiplicación

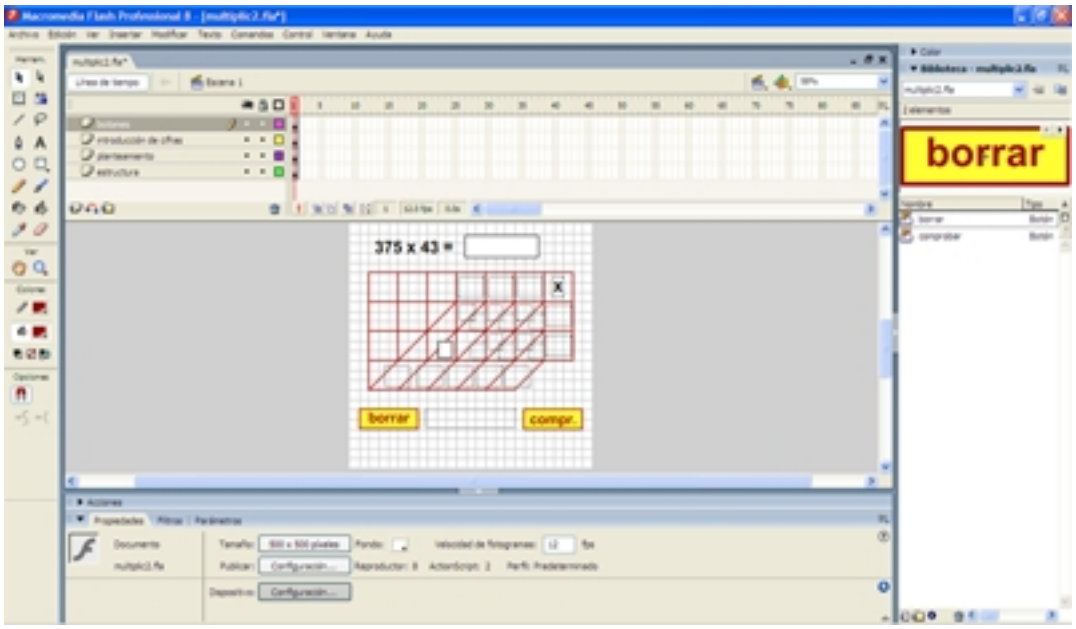
Vamos a comenzar con esta actividad publicada en el blog de aula El Tinglado , en este documento

y, dentro de él, en la
página 2
. Como se observa, nos encontramos inicialmente con una animación que explica el proceso.

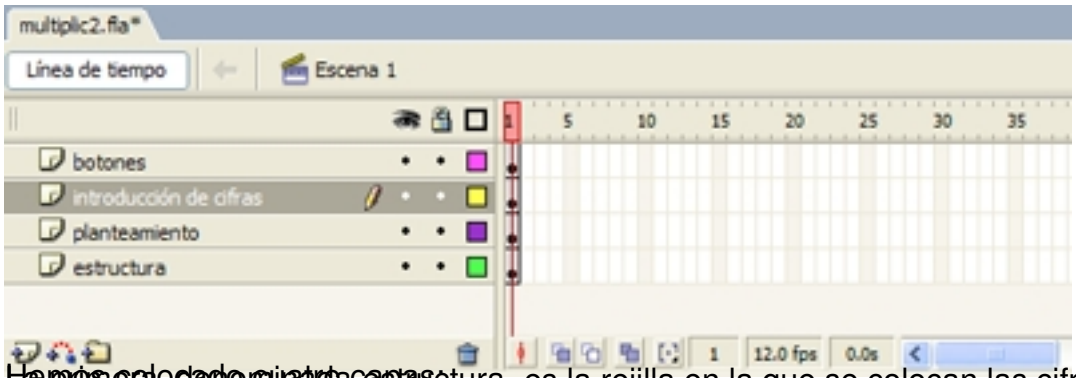
Nuestro objetivo es el segundo archivo. La multiplicación planteada para ser resuelta por el alumno.

1.- Creamos el documento intentando poner cada elemento en una capa. De esta forma independizamos los componentes de la animación lo que nos facilita las correcciones.

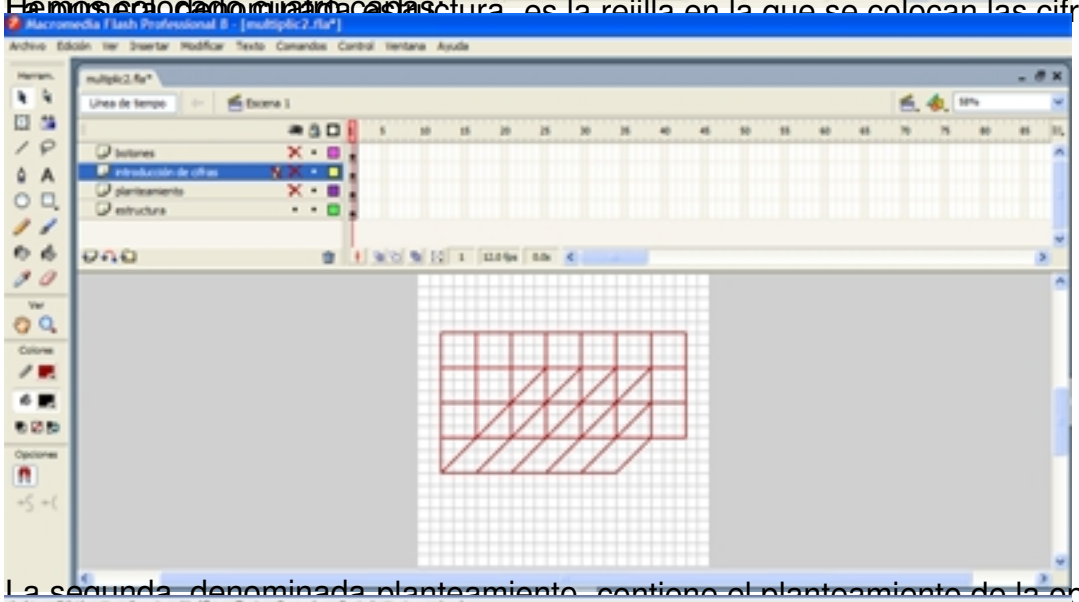
Es interesante también nombrar cada capa para saber qué contenido se ha colocado en ella.



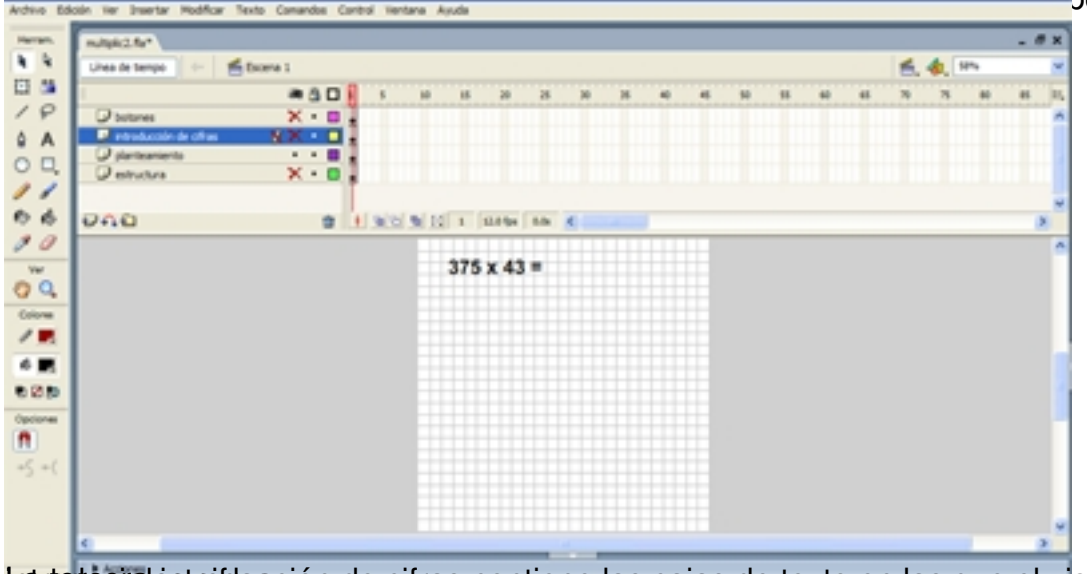
Analizamos las capas:



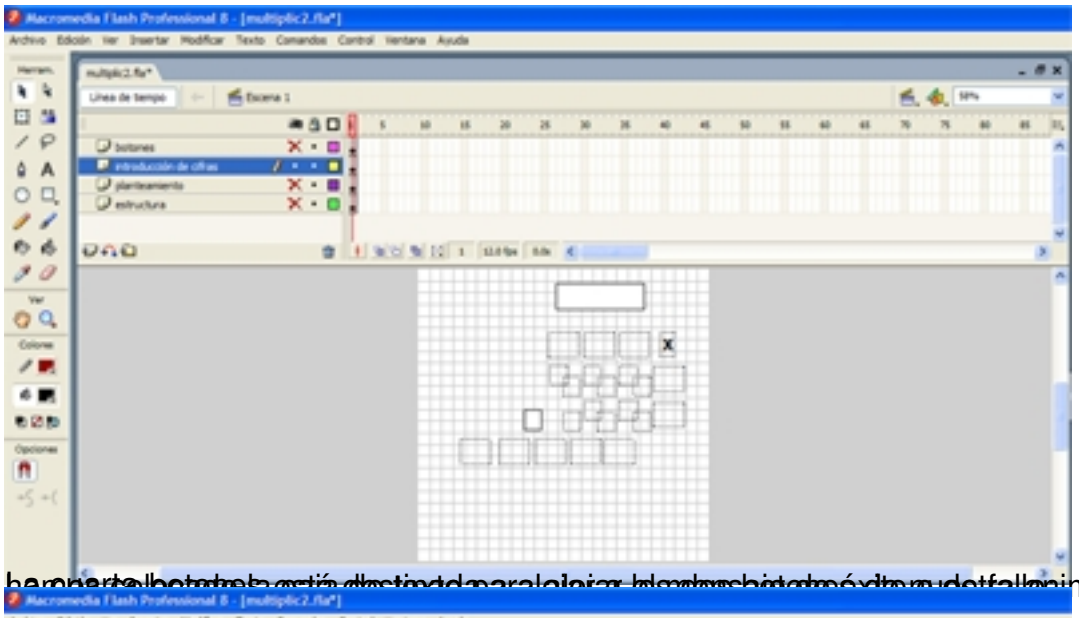
Hemos colocado cuatro capas. estructura, es la rejilla en la que se colocan las cifras:

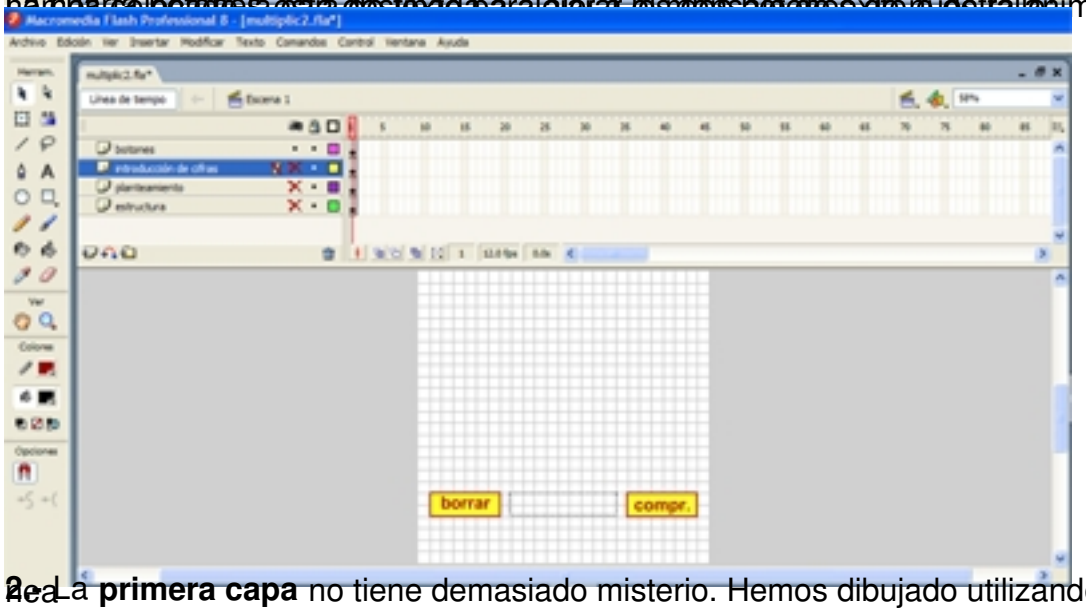


La segunda, denominada planteamiento, contiene el planteamiento de la operación:



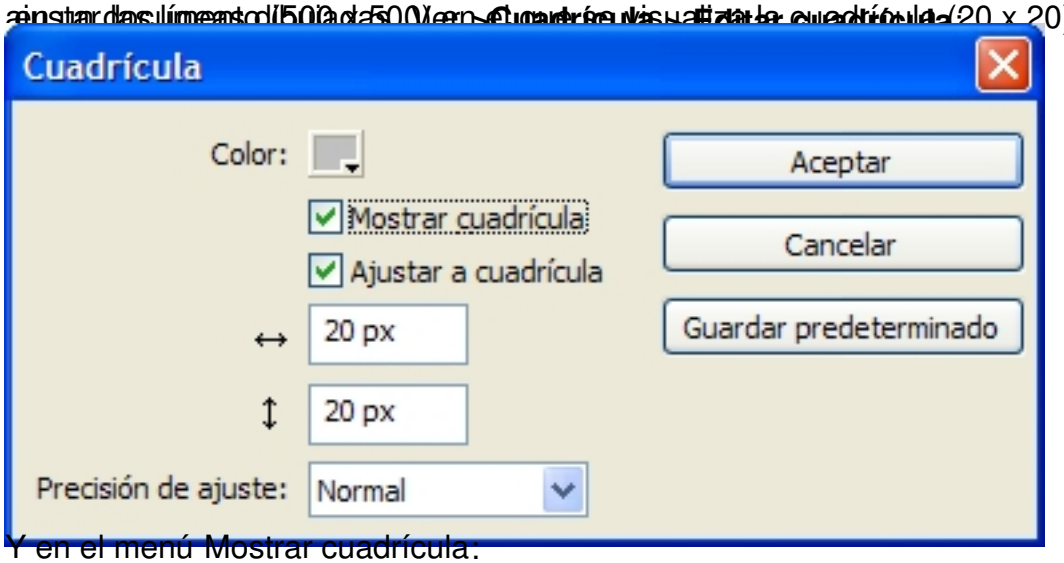
La tercera introducción de cifras contiene las cajas de texto en las que el visitante deberá introducir las cifras.



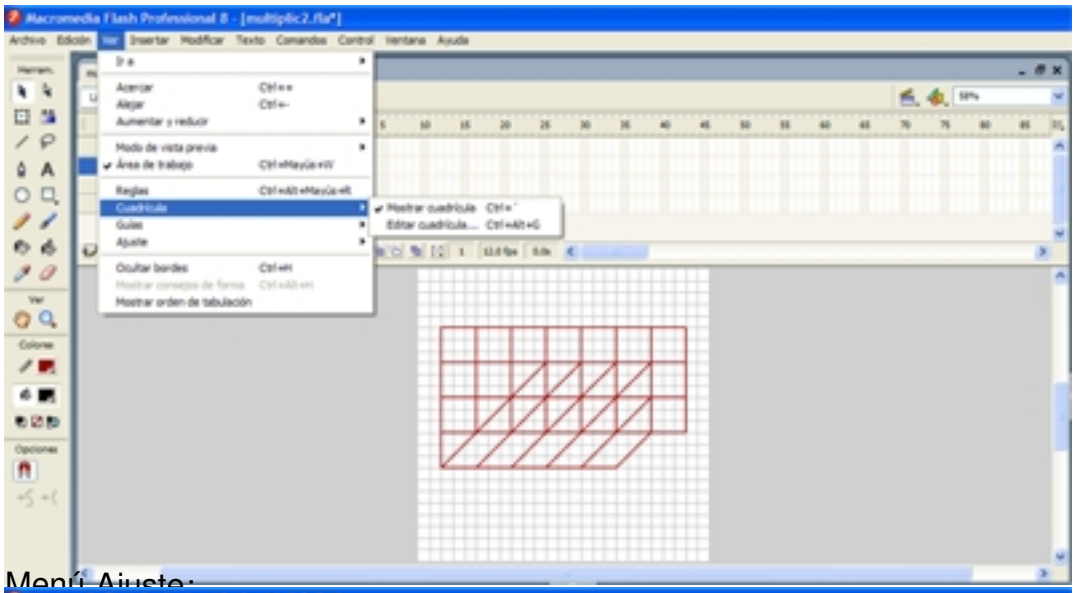


Creamos la **primera capa** no tiene demasiado misterio. Hemos dibujado utilizando la herramienta Lí

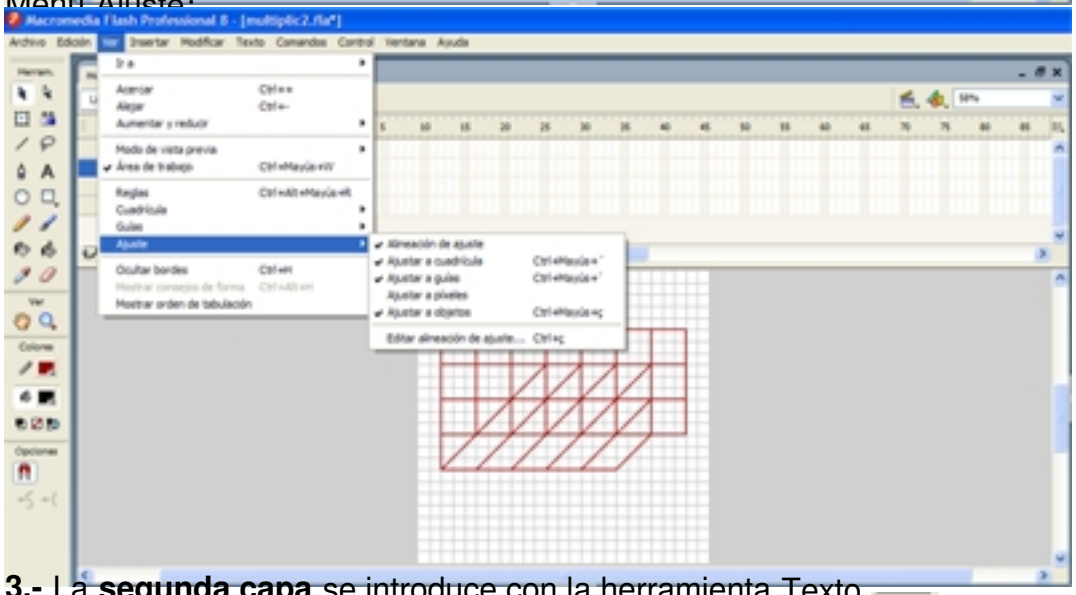
ajustar las líneas a la cuadrícula (20 x 20) de fondo, para



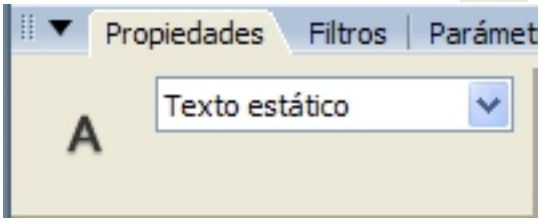
Y en el menú Mostrar cuadrícula:

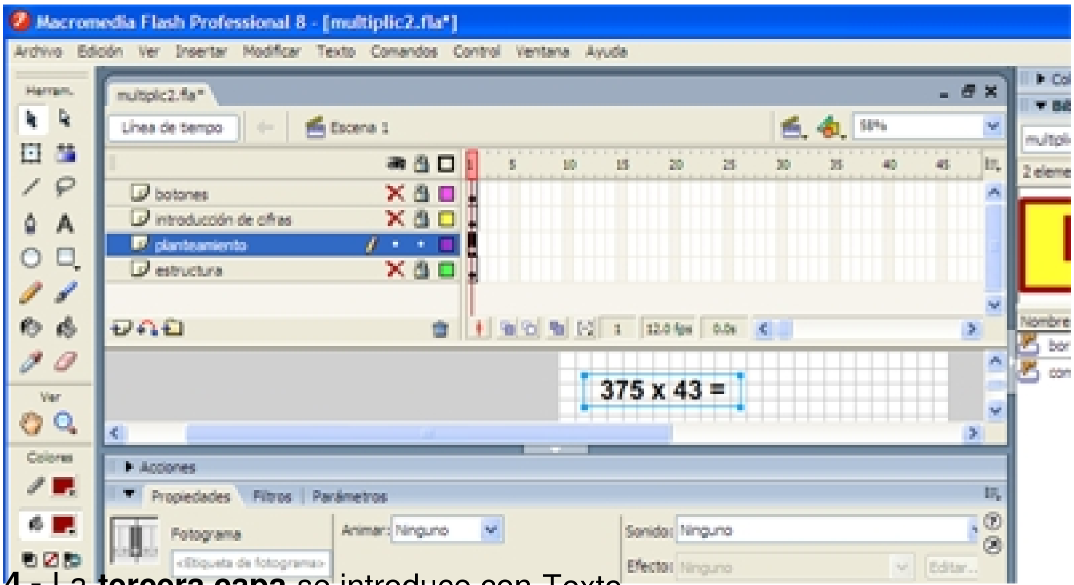


Menú Ajuste:



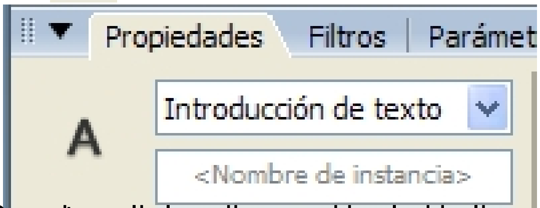
3.- La **segunda capa** se introduce con la herramienta Texto

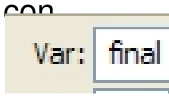
en su opción Texto estático 



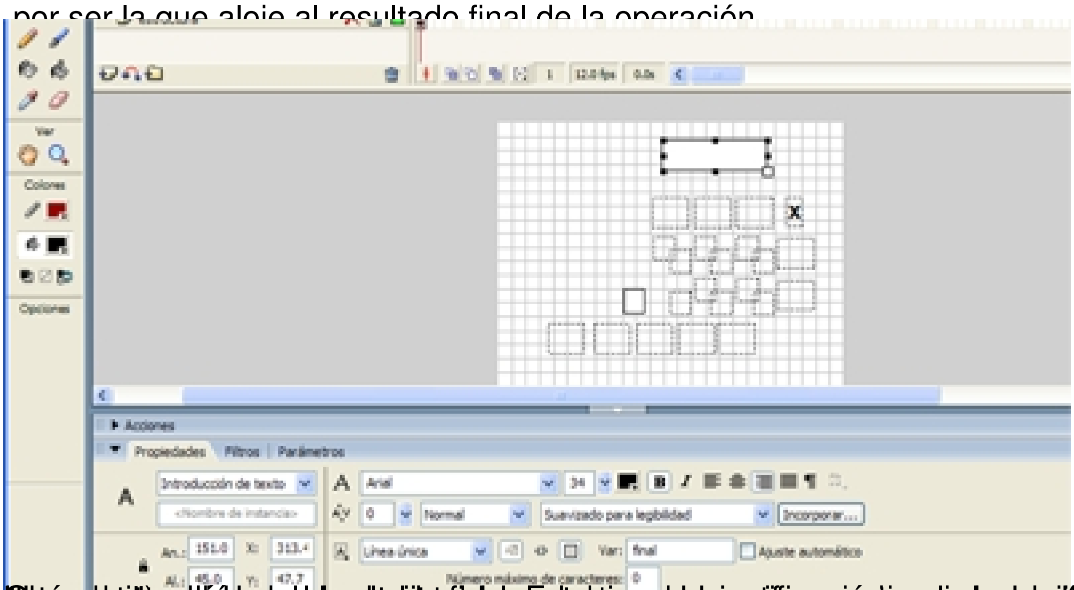
4.- La **tercera capa** se introduce con Texto

pero en su opción Introducción de texto

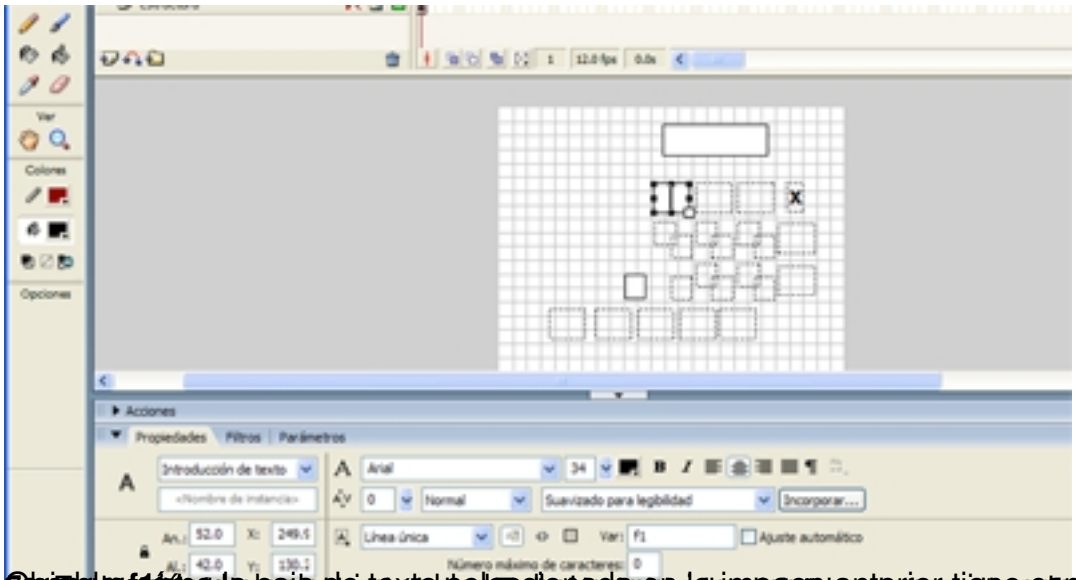


[illegible] con 

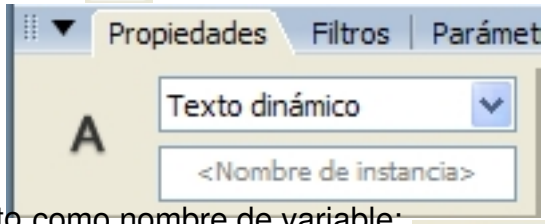
por ser la que aloje al resultado final de la operación.



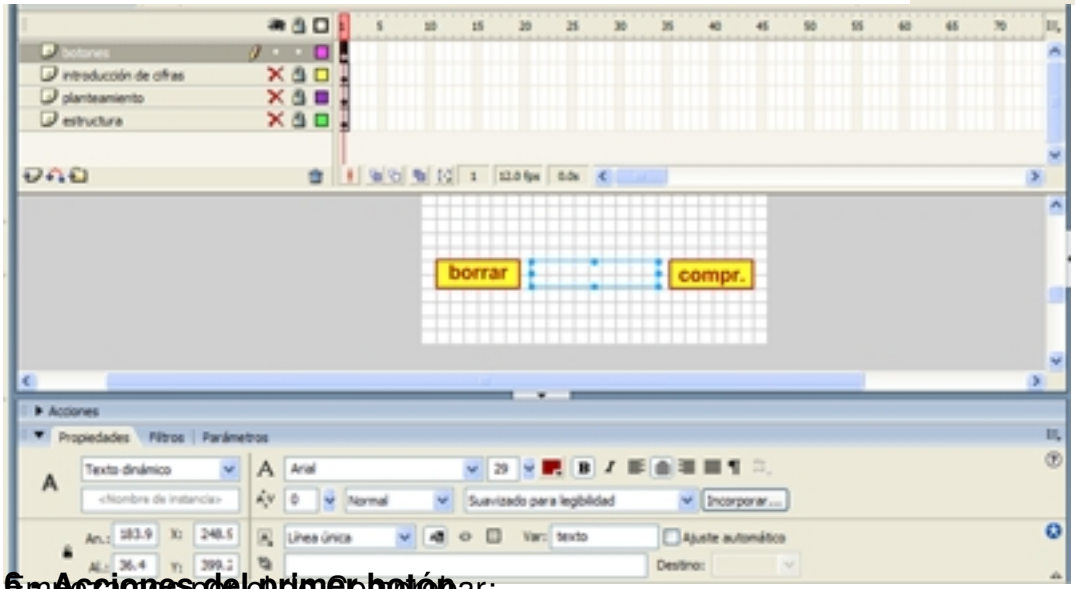
[illegible] las , o desactivando , el botón **Mostrar borde alrededor del texto** del panel **Inspector de Propiedades**.



pero en su opción Texto dinámico

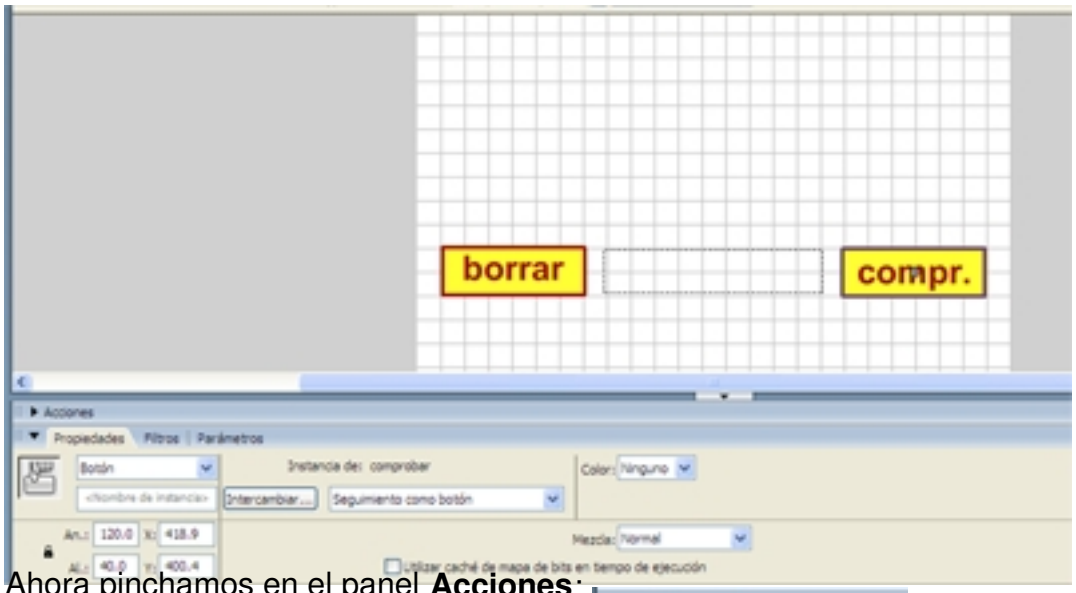


Observa que le hemos puesto texto como nombre de variable:

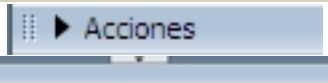


6.- Acciones del primer botón

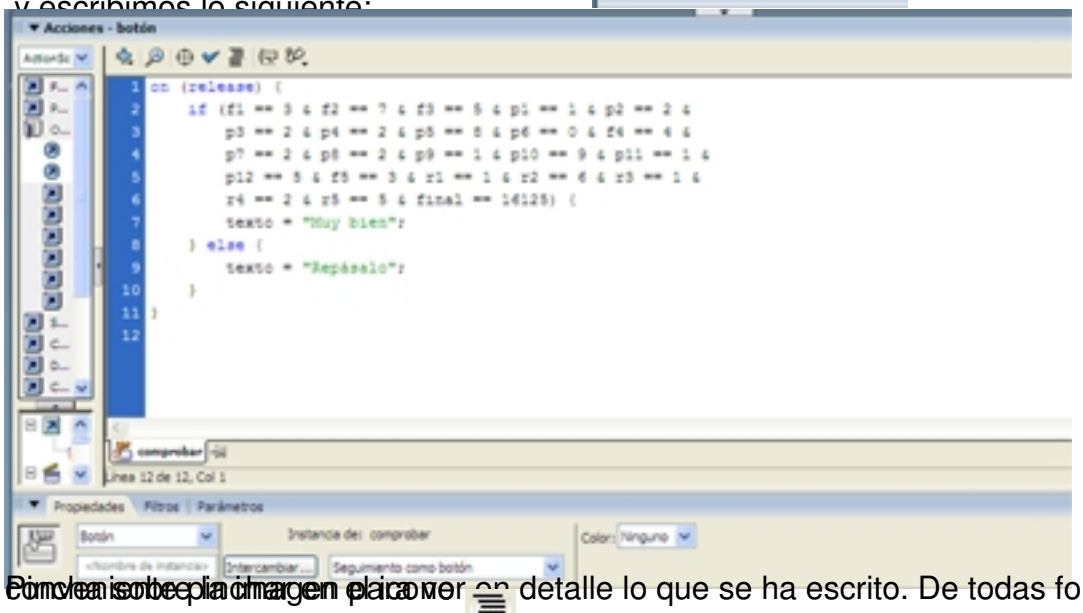
Empezamos por el de Comprobar:



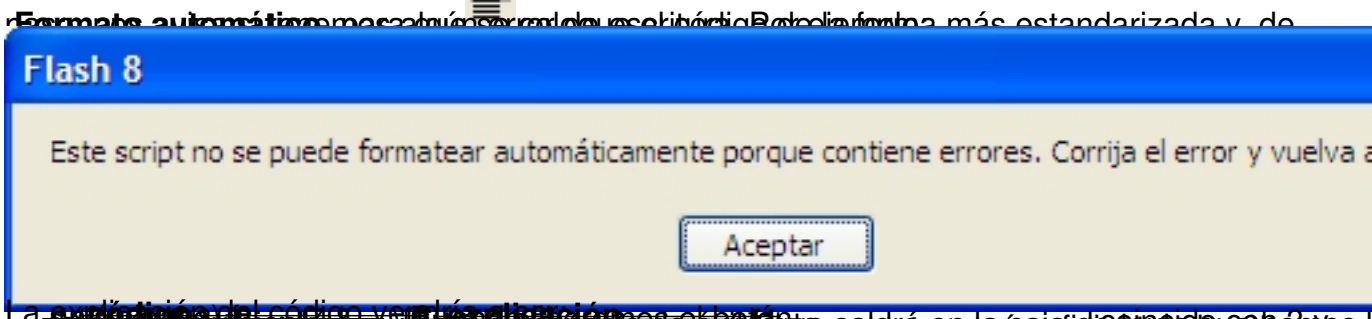
Ahora pinchamos en el panel **Acciones**:



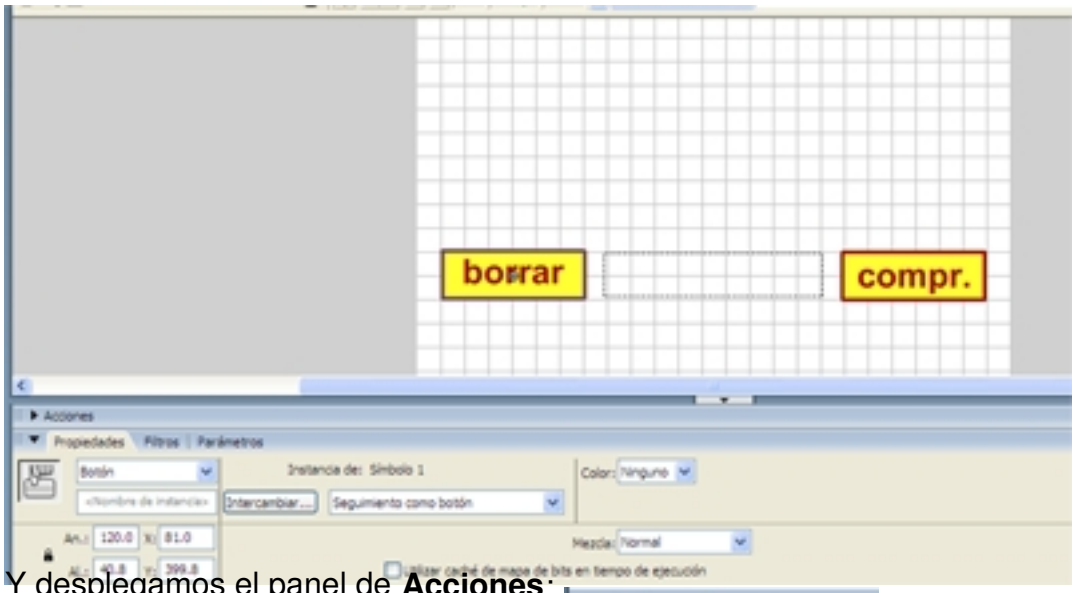
y escribimos lo siguiente:



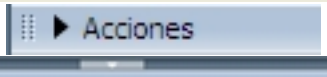
Como sobre la imagen no vamos a ver en detalle lo que se ha escrito. De todas formas, es



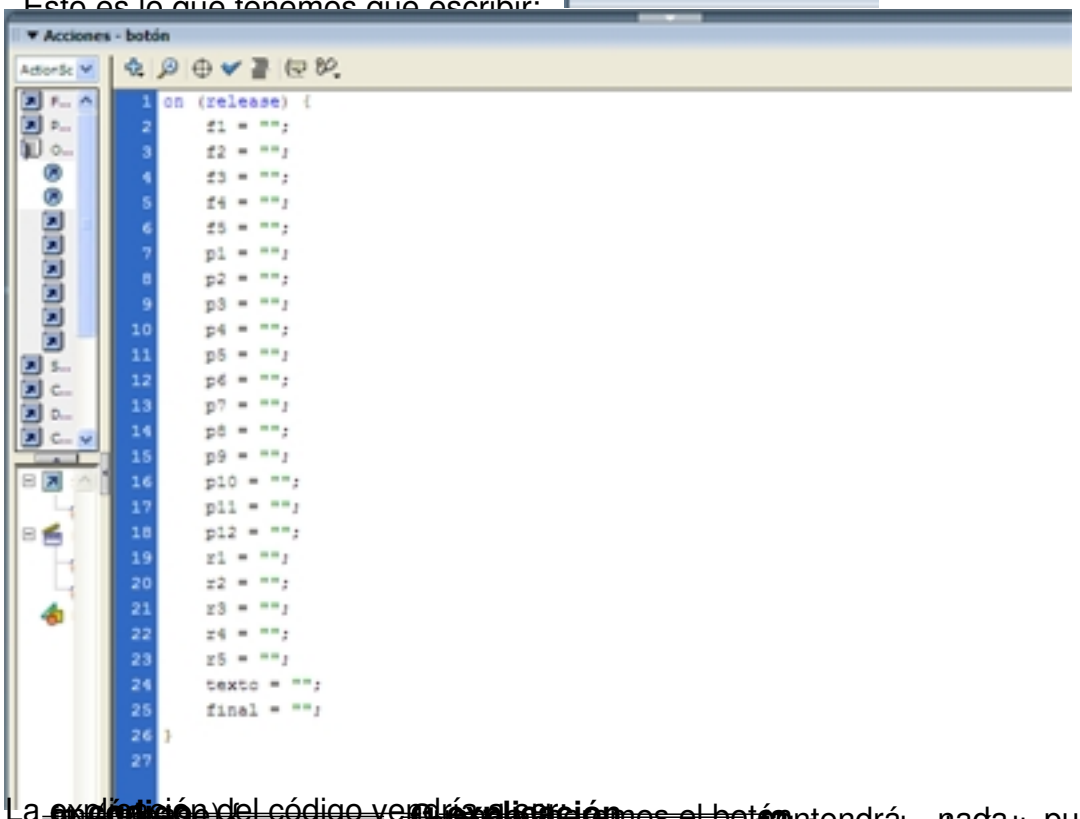
. Lo seleccionamos:



Y desplegamos el panel de **Acciones**:



Esto es lo que tenemos que escribir:



La explicación del código vendrá a la acción que tendrá nada, pues entre las comillas no hay

final = "";

Cerciona si borrará

un(){

mensaje de éxito o error, resultado de la multiplic